

Workshop Aplikasi Mobile SafeClick sebagai Edukasi Interaktif Pencegahan Cyberbullying untuk Remaja Berbasis Game Edukasi

Chandra Murdiono Lisabe¹, Nirsetyo Wahdi², Wahyu Puspitasari³, Vina N. Van Harling⁴, Aprih Santoso⁵

¹Univesitas Tompotika Luwuk, ^{2,3,5}Universitas Semarang, ⁴Politeknik Saint Paul
e-mail: ¹chandralisabe89@gmail.com, ²nswahdi.feusm@gmail.com, ³wahyupuspitasari@usm.ac.id,
⁴nath.vin87@gmail.com, ⁵aprihsantoso@usm.ac.id

Abstrak

Kejahatan dunia maya (cyberbullying) merupakan salah satu bentuk kekerasan digital yang marak terjadi di kalangan remaja, terutama seiring dengan meningkatnya penggunaan media sosial dan perangkat digital. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran serius terhadap kesehatan mental dan perkembangan sosial remaja. Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi interaktif kepada remaja mengenai pencegahan cyberbullying melalui penyelenggaraan workshop dan penggunaan aplikasi mobile SafeClick yang dikembangkan berbasis game edukasi. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan workshop, pendampingan penggunaan aplikasi, serta evaluasi ketercapaian tujuan. Kegiatan ini dilaksanakan di salah satu sekolah menengah pertama di Kota X dengan melibatkan 30 peserta didik sebagai sasaran utama. Workshop disusun secara partisipatif, menghadirkan materi seputar jenis-jenis cyberbullying, dampaknya, serta strategi pencegahannya, yang kemudian dikaitkan dengan fitur interaktif dalam aplikasi SafeClick. Aplikasi ini dirancang dengan pendekatan gamifikasi, yang memungkinkan peserta memperoleh pengetahuan melalui simulasi dan kuis dalam suasana yang menyenangkan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep cyberbullying serta meningkatnya kesadaran mereka untuk bersikap bijak dalam berinteraksi di dunia digital. Sebanyak 86% peserta menyatakan bahwa aplikasi SafeClick membantu mereka memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan edukasi berbasis teknologi interaktif sangat potensial untuk membentuk literasi digital dan perilaku positif di kalangan remaja. Ke depan, pengembangan aplikasi dan pelaksanaan workshop serupa dapat diperluas ke sekolah-sekolah lainnya sebagai upaya pencegahan cyberbullying secara berkelanjutan.

Kata kunci: Workshop Interaktif, SafeClick, Cyberbullying, Literasi Digital, Game Edukasi

Abstract

Cyber crime (cyberbullying) is a form of digital violence that is rife among adolescents, especially along with the increasing use of social media and digital devices. This condition raises serious concerns for the mental health and social development of adolescents. Based on these problems, this community service activity aims to provide interactive education to adolescents about cyberbullying prevention through organizing workshops and using the SafeClick mobile application developed based on educational games. The method of implementation of activities includes the preparation stage, the implementation of workshops, assistance in the use of applications, and evaluation of goal achievement. This activity was carried out in one of the junior high schools in City X involving 30 students as the main target. The Workshop was organized in a participatory manner, presenting material about the types of cyberbullying, its effects, and prevention strategies, which were then associated with interactive features in the SafeClick application. The application is designed with a gamification approach, which allows participants to acquire knowledge through simulations and quizzes in a fun atmosphere. The evaluation results showed an increase in participants' understanding of the concept of cyberbullying and an increase in their awareness to be wise in interacting in the digital world. A total of 86% of participants stated that the SafeClick application helped them understand the material more easily and pleasantly. This activity proves that interactive technology-based educational approaches have the potential to shape digital literacy and positive behavior among adolescents. In the future, application development and the implementation of similar workshops can be extended to other schools as an effort to prevent cyberbullying on an ongoing basis.

Keywords: Workshop Interaktive, SafeClick, Cyberbullying, Literasi Digital, Game Edukasi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja. [1] Saat ini, remaja merupakan salah satu kelompok usia yang sangat aktif dalam memanfaatkan internet dan media sosial sebagai sarana komunikasi, hiburan, dan ekspresi diri. [2] Namun, di balik manfaat yang ditawarkan oleh dunia digital, muncul pula tantangan serius, salah satunya adalah maraknya kasus cyberbullying atau perundungan siber. [3] Cyberbullying merupakan bentuk kekerasan psikologis yang dilakukan melalui media digital, yang dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mental, emosional, dan sosial korban, terutama pada usia remaja yang masih dalam tahap perkembangan identitas diri. [4]

Hasil berbagai survei dan penelitian menunjukkan bahwa kasus cyberbullying di kalangan remaja Indonesia terus meningkat setiap tahunnya, seiring dengan tingginya penetrasi penggunaan gawai dan media sosial. [5] Rendahnya literasi digital serta minimnya pemahaman remaja terhadap etika berkomunikasi di ruang digital menjadi faktor yang turut memperparah kondisi ini. Ironisnya, banyak remaja yang menjadi pelaku ataupun korban cyberbullying tanpa memahami batasan perilaku yang pantas dan tidak pantas di dunia maya. Oleh karena itu, diperlukan upaya edukatif yang bersifat preventif dan bersahabat dengan karakteristik remaja agar mereka dapat memahami bahaya cyberbullying serta memiliki keterampilan untuk mencegah dan menghadapinya. [6]

Menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui penyelenggaraan workshop interaktif dengan menggunakan aplikasi mobile SafeClick. Aplikasi ini dikembangkan sebagai media edukasi berbasis game yang dirancang untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada remaja tentang cyberbullying, melalui pendekatan yang menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan menggabungkan unsur edukatif dan hiburan (edutainment), SafeClick diharapkan mampu menarik minat remaja untuk belajar dan membangun kesadaran mereka terhadap pentingnya etika digital. [7] Workshop ini juga menjadi sarana bagi peserta untuk berdiskusi, berbagi pengalaman, dan mencoba langsung fitur-fitur interaktif dalam aplikasi. [8]

Kegiatan pengabdian ini merupakan bentuk kontribusi akademisi dalam mendukung program literasi digital dan perlindungan anak di era digital, khususnya dalam menciptakan lingkungan daring yang sehat dan aman bagi remaja. Diharapkan melalui kegiatan ini, remaja dapat menjadi agen perubahan yang aktif dalam menciptakan budaya digital yang positif, serta mampu melindungi diri dan sesamanya dari praktik-praktik perundungan siber.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengadopsi pendekatan partisipatif-edukatif, yang menempatkan remaja sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran mengenai pencegahan cyberbullying. Kegiatan dilakukan dalam bentuk workshop interaktif yang dikombinasikan dengan penggunaan aplikasi mobile SafeClick sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi. Metode ini dipilih untuk meningkatkan keterlibatan peserta secara emosional dan kognitif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan aplikatif.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari empat tahap utama, yaitu: (1) persiapan, (2) pelaksanaan workshop, (3) pendampingan penggunaan aplikasi SafeClick, dan (4) evaluasi kegiatan.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan observasi awal dan koordinasi dengan pihak sekolah mitra untuk menentukan waktu, tempat, serta peserta kegiatan. Selain itu, dilakukan juga

penyusunan modul materi workshop dan uji coba awal aplikasi SafeClick untuk memastikan fungsionalitas dan kesiapan teknis. Aplikasi SafeClick dirancang menggunakan pendekatan gamifikasi yang berisi materi edukatif tentang cyberbullying, seperti pengertian, jenis-jenis, dampak, serta strategi pencegahan dan penanganan. Fitur-fitur aplikasi mencakup simulasi, mini games, video interaktif, dan kuis reflektif.

2. Tahap Pelaksanaan Workshop

Workshop dilaksanakan dalam satu sesi utama berdurasi 2-3 jam yang melibatkan 30 siswa SMP sebagai peserta. Materi disampaikan melalui metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, serta studi kasus nyata mengenai cyberbullying. Tim pengabdian juga menyampaikan pentingnya literasi digital dan etika bermedia sosial. Dalam sesi ini, peserta diberikan pengantar mengenai penggunaan aplikasi SafeClick dan diarahkan untuk mengunduh serta mengakses aplikasinya secara mandiri melalui perangkat masing-masing.

3. Tahap Pendampingan Penggunaan Aplikasi

Setelah pengenalan aplikasi, peserta didampingi untuk mengeksplorasi konten SafeClick. Tim fasilitator memberikan arahan, menjawab pertanyaan, serta membantu peserta jika mengalami kendala teknis. Dalam proses ini, peserta menyelesaikan misi edukatif dan menjawab kuis sebagai bentuk pemahaman materi. Interaktivitas aplikasi memungkinkan peserta terlibat aktif dalam pembelajaran melalui pengalaman yang menarik dan menyenangkan.

4. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Penilaian kuantitatif dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta tentang cyberbullying sebelum dan sesudah workshop. Sementara evaluasi kualitatif dilakukan melalui wawancara singkat dan kuesioner kepuasan peserta terhadap kegiatan serta efektivitas aplikasi SafeClick. Data yang diperoleh dianalisis untuk melihat capaian kegiatan dan potensi pengembangan lebih lanjut.

Dengan metode ini, kegiatan pengabdian tidak hanya menyampaikan pengetahuan secara teoritis, tetapi juga membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam mengenali, mencegah, dan menghadapi cyberbullying melalui media yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Workshop Aplikasi Mobile SafeClick sebagai Edukasi Interaktif Pencegahan Cyberbullying untuk Remaja berhasil dilaksanakan dengan baik dan memperoleh respons positif dari para peserta dan pihak sekolah. Workshop ini diikuti oleh 30 siswa SMP yang merupakan perwakilan dari kelas VII dan VIII di salah satu sekolah mitra di Kota Jambi. Seluruh rangkaian kegiatan berjalan sesuai dengan rencana, mulai dari penyampaian materi, sesi diskusi, simulasi penggunaan aplikasi SafeClick, hingga evaluasi akhir.

Hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman remaja terhadap isu cyberbullying. Sebelum mengikuti workshop, sebagian besar peserta hanya mengetahui cyberbullying sebatas ejekan di media sosial, tanpa memahami jenis-jenis, dampak psikologis, serta cara pencegahannya. Namun, setelah mengikuti rangkaian kegiatan dan berinteraksi dengan fitur dalam aplikasi SafeClick, terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 35%, yang menunjukkan keberhasilan pendekatan pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

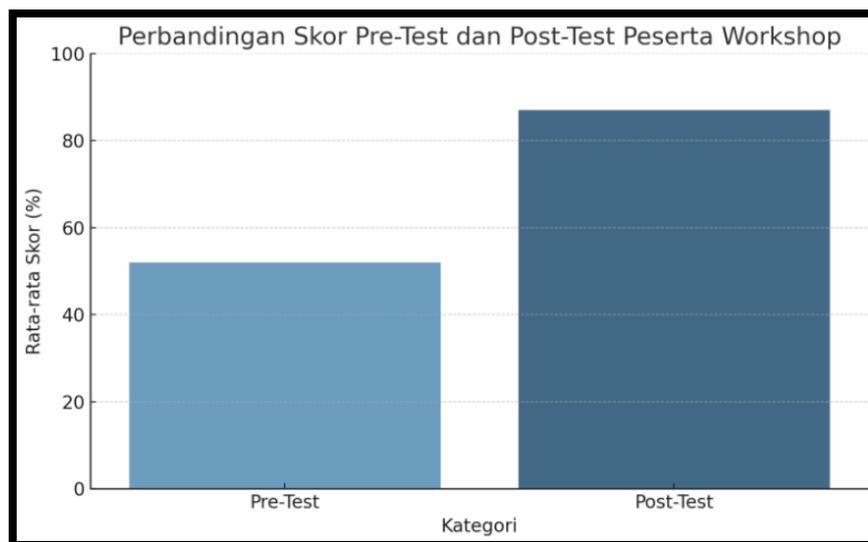
Selain peningkatan kognitif, terdapat pula indikasi perubahan sikap dari para peserta terhadap pentingnya menjaga etika dalam berkomunikasi digital. Dalam sesi diskusi dan refleksi, beberapa peserta mengaku pernah menjadi pelaku maupun korban cyberbullying tanpa menyadari dampaknya. Aplikasi SafeClick yang menyajikan materi dalam bentuk simulasi kasus,

mini games, dan kuis interaktif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membangun empati di kalangan peserta.

Respon terhadap aplikasi SafeClick secara umum sangat positif. Berdasarkan hasil kuesioner, 86% peserta merasa bahwa aplikasi memudahkan mereka memahami materi cyberbullying, dan 90% menyatakan bahwa pendekatan game edukasi membuat mereka lebih tertarik untuk belajar dibanding metode konvensional. Fitur kuis, ilustrasi animasi, serta simulasi interaktif dinilai sangat membantu peserta untuk memahami dampak dan cara mencegah cyberbullying secara nyata dan aplikatif.

Pembahasan lebih lanjut menunjukkan bahwa keberhasilan kegiatan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, relevansi topik dengan realitas yang dihadapi remaja, di mana isu cyberbullying merupakan bagian dari kehidupan digital mereka sehari-hari. Kedua, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital, yakni melalui pendekatan game edukasi dan aplikasi mobile. Ketiga, keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi kelompok maupun eksplorasi mandiri aplikasi, menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan reflektif.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa edukasi mengenai literasi digital dan etika penggunaan internet di kalangan remaja perlu disampaikan melalui pendekatan yang inovatif dan partisipatif. Aplikasi seperti SafeClick berpotensi menjadi media edukatif alternatif yang efektif dan dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain dengan dukungan dari guru, orang tua, dan pemangku kebijakan pendidikan.



Gambar 1. Perbandingan Pre Test dan Post Test

Gambar berikut ini menampilkan visualisasi simbolis berupa perisai pelindung digital yang menggambarkan upaya perlindungan diri remaja dari ancaman cyberbullying di media sosial populer seperti Instagram, Facebook, dan Twitter. Perisai tersebut dikelilingi oleh ikon-ikon media sosial yang menunjukkan bahwa ruang digital merupakan area yang rawan terhadap tindakan perundungan siber, seperti komentar negatif, body shaming, pelecehan, hingga penyebaran hoaks. Gambar ini mengajak remaja untuk proaktif membangun pertahanan digital pribadi melalui edukasi dan kesadaran, bukan sekadar menghindari media sosial, melainkan menggunakannya secara bijak dan bertanggung jawab. Perisai menjadi simbol penting bahwa setiap individu memiliki hak untuk merasa aman, dihormati, dan didengar dalam interaksi daring mereka.

Berikut ada beberapa Langkah yang bisa dilakukan di media social untuk mencegah cyberbullying di media social seperti : filter komentar, fitur report, blokir profil.



Gambar 2. Pencegahan Cyberbullying di medsos

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Workshop Aplikasi Mobile SafeClick sebagai Edukasi Interaktif Pencegahan Cyberbullying untuk Remaja berhasil dilaksanakan dengan lancar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Workshop ini secara efektif meningkatkan pemahaman remaja terhadap bahaya dan bentuk-bentuk cyberbullying serta memberikan mereka keterampilan praktis dalam mencegah dan merespon tindakan perundungan di dunia digital.

Penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi melalui aplikasi SafeClick terbukti mampu menarik minat dan keterlibatan peserta secara aktif. Berdasarkan hasil evaluasi pre-test dan post-test, terjadi peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan kesadaran peserta tentang pentingnya etika digital, cara menjaga keamanan akun media sosial, serta langkah-langkah menghadapi cyberbullying. Selain itu, penggunaan pendekatan partisipatif yang menyertakan eksplorasi langsung aplikasi juga memperkuat pemahaman peserta melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual.

Dari hasil kuesioner, mayoritas peserta merasa terbantu dengan adanya fitur-fitur interaktif yang disediakan dalam aplikasi, seperti kuis reflektif, simulasi kasus, dan mini games. Hal ini menunjukkan bahwa edukasi pencegahan cyberbullying akan lebih efektif jika disampaikan dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik generasi digital, yakni media visual dan interaktif yang dapat diakses melalui perangkat mobile.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan edukasi, tetapi juga mendorong terbentuknya perilaku digital yang positif di kalangan remaja. Aplikasi SafeClick memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut dan direplikasi dalam program serupa di sekolah-sekolah

lain sebagai bagian dari upaya sistematis membangun literasi digital dan menciptakan lingkungan daring yang aman dan sehat bagi remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Fauziyyah *et al.*, "Sosialisasi Pencegahan Perundungan Siber pada Remaja di Era Digital Bagi Siswa/I SMAN 6 Jakarta," *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, vol. 2, no. 4, p. 2023, Nov. 2024, doi: 10.61292/COGNOSCERE.239.
- [2] D. S. Prastowo and Rr. N. Setyowati, "Strategi Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam Mencegah Cyberbullying di SMA Negeri 1 Sidoarjo," *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, vol. 11, no. 1, pp. 206-221, Aug. 2023, doi: 10.26740/KMKN.V11N1.P206-221.
- [3] B. Ulfah, F. Aulia, Y. R. Agustina, and U. Karimah, "EDUKASI TEKNOLOGI JEJARING SOSIAL TERHADAP PERILAKU CYBERBULLYING PADA REMAJA DI BANJARBARU," *PEDAMAS (PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT)*, vol. 2, no. 01, pp. 227-234, Jan. 2024, Accessed: May 07, 2025. [Online]. Available: <https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/209>
- [4] N. N. Husna and R. Septiawati, "SOSIALISASI PERAN TEKNOLOGI DALAM MENCEGAH DAN MENGATASI CYBERBULLYING DIKALANGAN REMAJA SMPN 1 BANYUSARI," *ABDIMA JURNAL PENGABDIAN MAHASISWA*, vol. 4, no. 1, pp. 5638-5643, Feb. 2025, Accessed: May 07, 2025. [Online]. Available: <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/AJPM/article/view/9197>
- [5] U. Yonaevy, S. Syarifah, and R. Praningrum, "Program Literasi Digital untuk Pencegahan Cyberbullying dan Dampaknya terhadap Kesehatan Mental Remaja," *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 872-877, Oct. 2024, doi: 10.29407/HA0CNS59.
- [6] V. Kusumawardani *et al.*, "SOSIALISASI PENGENALAN CYBER BULLYING PADA ANAK-ANAK REMAJA RW 04 KALIBARU, CILINCING, JAKARTA UTARA," *PANDAWA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 2, 2023, doi: 10.52447/PANDAWA.V2I2.7369.
- [7] untuk Mengurangi Keterlibatan Berperilaku Cyberbullying di Remaja Jabodetabek, R. Gazadinda, D. Kencana Wulan, F. Muzdalifah, and N. Diterima, "PROGRAM 'SAY NO TO CYBERBULLYING': PSIKOEDUKASI UNTUK MENGURANGI KETERLIBATAN BERPERILAKU CYBERBULLYING DI REMAJA JABODETABEK," *Panrita Abdi - Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, vol. 8, no. 1, pp. 234-244, Feb. 2024, doi: 10.20956/pa.v8i1.24056.
- [8] E. Bahaya *et al.*, "Edukasi Bahaya Cyberbullying di Kalangan Remaja Guna Membangun Kesadaran dan Ketangguhan Digital di SMKN 1 Kaligondang," *Jurnal Arba - Multidisiplin Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 8-14, Feb. 2025, Accessed: May 07, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.arbapustaka.web.id/index.php/jmpm/article/view/14>